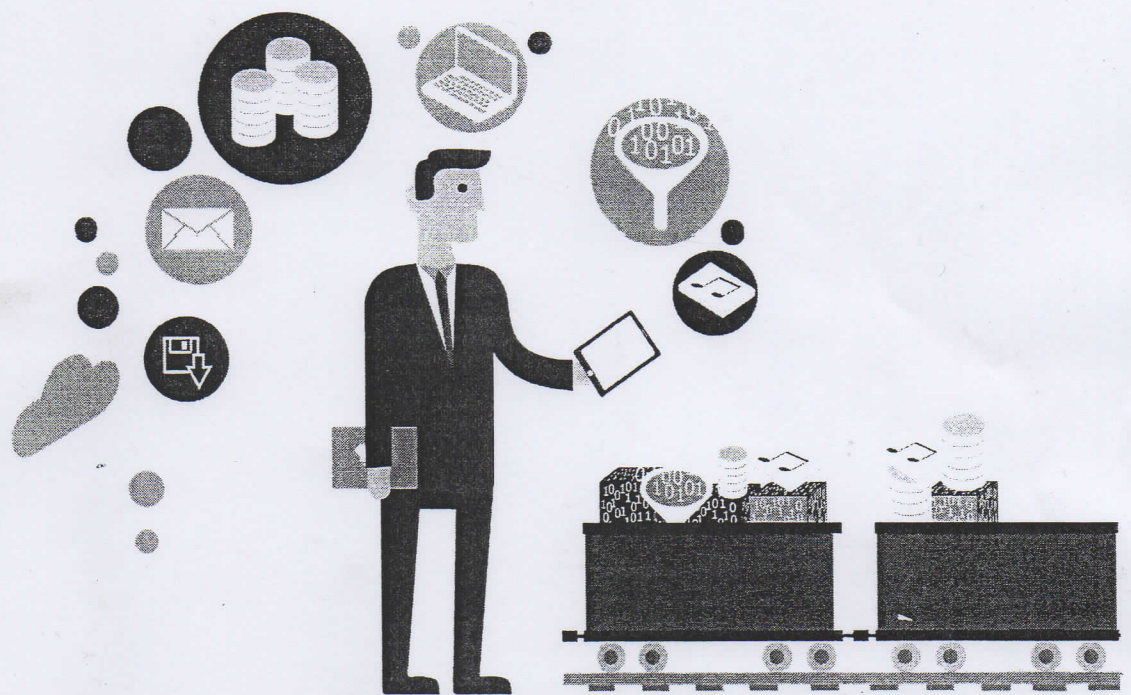


# **PROSIDING**

## **INOVASI PENDIDIKAN DI ERA BIG DATA DAN ASPEK PSIKOLOGINYA**



Diterbitkan Oleh :  
Program Studi Teknologi Pembelajaran & Psikologi Pendidikan  
Pascasarjana Universitas Negeri Malang

**PROSIDING :**

INOVASI PENDIDIKAN DI ERA BIG DATA DAN ASPEK PSIKOLOGINYA

XIII, 584 halaman, Ukuran 21 x 29,7

ISSN : 2548-5407

**Penyunting:**

Prof. Dr. Punaji Setyosari, M.Ed., M.Pd.

Saida Ulfa, S.T, M.Ed, PHd

**Administrasi:**

Cici Meilindia Anggraini

**Desain Sampul:**

Dio Lingga P

**Layouter:**

Dio Lingga P

Dwi Soca Baskara

M. Farid Yusuf

**Pascasarjana Universitas Negeri Malang**

Program Studi Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No.5 Malang 65145

Telepon/Faksimili: 0341-551334

Cetakan Ke-1 Desember 2016



# Kata Pengantar

*Salam Sejahtera Untuk Kita Semua*

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita, sehingga dapat diselenggarakannya seminar Nasional Teknologi Pembelajaran & Psikologi Pendidikan tahun 2016 dengan tema Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya. Kegiatan ilmiah kali ini adalah tahun ketiga program studi Teknologi Pembelajaran dan Program Studi Psikologi Pendidikan dalam menyelenggarakan seminar nasional.

Tujuan seminar Nasional Teknologi Pembelajaran & Psikologi Pendidikan ini adalah sebagai wadah atau sarana forum ilmiah yang dapat memberikan sumbangsih terhadap peningkatan pendidikan dan pembelajaran di era Big Data yang selama ini masih sering diperbincangkan. Kegiatan seminar Nasional ini akan mengupas tentang Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya.

Di dunia pendidikan, dan pada era big data akan mendatangkan kemajuan yang sangat pesat, yakni munculnya beragam sumber belajar dan merebaknya media massa, khususnya internet dan media elektronik serta berbagai macam pengolahan data yang cukup besar sebagai sumber ilmu. Dampak dari hal ini adalah guru bukannya satu-satunya sumber ilmu pengetahuan.

Selain itu, kegiatan seminar Nasional ini dapat menjadi ajang yang baik untuk mengekspresikan dan menemukan ide-ide baru dalam Inovasi Pendidikan di Era Big data dan Aspek Psikologinya melalui penulisan artikel prosiding seminar nasional. Harapannya melalui prosiding seminar nasional ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dan keilmuan yang bermanfaat dan bermakna untuk meningkatkan pendidikan dan pembelajaran.

Semoga dengan seminar nasional ini dapat menambah khasanah keilmuan dan bermanfaat untuk peningkatan pendidikan dan pembelajaran di Indonesia. Kami memberi apresiasi yang besar dan berterimakasih kepada segenap panitia, pematri, partisipan dan segenap pendukung kegiatan seminar nasional ini.

*Semoga Tuhan Memberkati Kita Semua*

**Malang, 31 November 2016**

**Ketua**



**Dr. Sihkabuden, M.Pd**



# Sambutan Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Salam Sejahtera Buat Kita Semua,

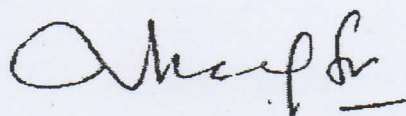
Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran merupakan seminar yang diselenggarakan oleh Program Studi S1, S2, dan S3 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Sejalan dengan salah satu misi Universitas Negeri Malang yaitu — menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran di perguruan tinggi yang berpusat pada peserta didik menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi”. Seminar ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa.

Kegiatan ini merupakan sebuah forum ilmiah yang dikhususkan dalam bidang Teknologi Pembelajaran/Pendidikan. Seminar ini diharapkan menjadi media diseminasi informasi hasil penelitian maupun hasil pemikiran berbagai pihak dari berbagai latar belakang institusi/ instansi mulai dari kalangan akademisi dari berbagai jenjang pendidikan (pendidikan dasar, menengah maupun perguruan tinggi), lembaga penelitian dan pemerintah/pengambil kebijakan. Diskusi antar pihak dari berbagai perspektif keilmuan ini diharapkan dapat memperluas jejaring kerjasama khususnya dalam mengembangkan keilmuan dalam bidang Teknologi Pembelajaran/Pendidikan.

Atas nama Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Malang, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi atas terselenggaranya Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Psikologi Pendidikan Tahun 2016 ini. Seminar ini dapat berlangsung dengan sukses berkat usaha maksimal dari panitia penyelenggara dan partisipasi peserta seminar dan kontribusi makalah oleh para peserta.

Akhir kata, selamat telah sukses menyelenggarakan Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Psikologi Pendidikan Tahun 2016.

Malang, 31 November 2016  
Direktur Pascasarjana UM,



Prof. Dr. I Nyoman S. Degeng, M.Pd



# Daftar Isi

PENDETEKSIAN PLAGIARISME DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA RABIN KARP <b>Achmad Jauhari.....</b>	<b>1</b>
PENELITIAN TINDAKAN KELAS <b>Agustinus Ratuanik .....</b>	<b>7</b>
KONTRIBUSI PEMANFAATAN <i>BIG DATA</i> DALAM PSIKOLOGI PENDIDIKAN <b>Ajar Dirgantoro.....</b>	<b>13</b>
PERSONALIZED LEARNING DAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER MASIH PERLUKAH GURU? <b>Amir Hamzah .....</b>	<b>19</b>
TEKNOLOGI <i>AUGMENTED REALITY</i> SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN <b>Andi Irawan, Dr.Sihkabuden,M.Pd dan Dr. Sulthoni, M.Pd.....</b>	<b>27</b>
PEMANFAATAN VIDEO DOKUMENTER MUATAN LOKAL BERBASIS VLOG UNTUK SISWA KELAS XI SMA <b>Andrea Yurista Tyasari, Anselmus JE Toenlio, Punaji Setyosari.....</b>	<b>33</b>
PEMANFAATAN APLIKASI <i>MOBILE LEARNING VT GRAPHIC CALCULATOR</i> UNTUK MEMBANTU MEMAHAMKAN GRAFIK FUNGSI KUADRAT <b>Awim Iftiy Anfa, Sri Mulyati, Makbul Muksar .....</b>	<b>39</b>
MENENTUKAN NILAI OPTIMUM DARI PERMASALAHAN PROGRAM LINIER MENGGUNAKAN <i>GEOGEBRA</i> DAN <i>EXCEL</i> <b>Bayu Ariawan, Gatot Muhsetyo, Abdul Qohar.....</b>	<b>49</b>
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING SEBAGAI SARANA UNTUK MEMFASILITASI PERBEDAAN GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM BELAJAR <b>Beny Hari Firmansyah, Anselmus J.E. Toenlio, Saida Ulfa .....</b>	<b>59</b>

PERAN <i>SELF-REGULATED LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK <b>Dahlia Novarianing Asri, Punaji Setyosari, Imanuel Hitipeuw</b> .....	67
KAHOOT & ASSURE, SEBUAH KOMBINASI GAMEFIKASI & MODEL PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN PARTISIPASI AKTIF, MOTIVASI DAN PENGALAMAN BELAJAR SISWA <b>Deka Dyah Utami</b> .....	73
PENERAPAN METODE <i>DISCOVERY LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA CITRA ALAM JAKARTA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH <b>Deni Kurniawan, Niko Sudibjo</b> .....	79
PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK ANAK GENERASI Z <b>Denissa Alfiany Luhulima, I Nyoman S. Degeng, Saida Ulfa</b> .....	85
PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNARUNGU “ON CHAT” <b>Desak Nyoman Darmayanti</b> .....	93
<i>AUGMENTED REALITY</i> SEBAGAI MEDIA PERSUASIF PEMBELAJARAN IPA SMP <b>Didik Wahyu Hidayat, Dedi Kuswandi dan Saida Ulfa</b> .....	101
ANALISA POTENSI INTEGRASI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI <b>Didith Pramunditya Ambara</b> .....	105
PEMANFAATAN <i>AUGMENTED REALITY</i> ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPA SISTEM PENCERNAAN KELAS XI <b>Dimas Sambung, Sihkabuden, Saidah Ulfa</b> .....	113
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBANTUAN <i>INTERACTIVE WHITEBOARD</i> DENGAN PRINSIP <i>GAMIFICATION</i> <b>Dio Lingga Purwodani</b> .....	119
<i>PUZZLE</i> PAPAN INTERAKTIF UNTUK KEGIATAN <i>COOPERATIVE LEARNING</i> ANAK USIA DINI <b>Dwi S, Henry P, Yerry S</b> .....	127



KONSTRUKSI METODE KOMUNIKASI DALAM KOMUNITAS DOSEN MEREFORMASI KEILMUAN INFORMATIKA DALAM PEMBELAJARAN <b>Eka Pramono Adi, Henry Praherdhiono .....</b>	<b>133</b>
FLIPPED CLASSROOM SEBAGAI SARANA DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PROSES KBM <b>Fatra Hadi Kurniawan, Punadji Setyosari Saida Ulfa .....</b>	<b>139</b>
PEMBELAJARAN BERBASIS <i>ONLINE SOCIAL NETWORKING (OSN)</i> DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS ARGUMENTATIVE ESSAY MAHASISWA <b>Firda Ayu Wahyuni, Sulton, Punaji Setyosari.....</b>	<b>145</b>
<i>AUGMENTED REALITY</i> SEBAGAI IMPLEMENTASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN <b>Francisca Haryanti Chandra, Nur Widyana.....</b>	<b>151</b>
PENGUNAAN TEKNIK BERTANYA TERSTRUKTUR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, BERPIKIR KREATIF, DAN KOMUNIKASI LISAN SISWA KELAS X DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAK IPEKA BSD TANGERANG <b>Frankie Suthya, Niko Sudibjo .....</b>	<b>159</b>
PROSES INOVASI PADA PROGRAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT BERBASIS KEARIFAN LOKAL <b>Gary Budhi Putranto.....</b>	<b>165</b>
PEMBELAJARAN SENI TARI TRADISIONAL UPAYA PENINGKATAN NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK <b>Gusyanti.....</b>	<b>175</b>
PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V SDN 1 KEBONSARI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN <i>CARD SORT</i> <b>Siti Halimatus Sakdiyah, Yuli Ifana Sari.....</b>	<b>179</b>
PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS MODEL ELABORASI DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR <b>Hamzah B.Uno, Rustam I. Husain, Hais Lamatenggo .....</b>	<b>185</b>



PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS DESAIN INSTRUKSIONAL JEROLD E. KEMP DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VIII SEMESTER GENAP MTs NEGERI GORONTALO <b>Hasriati Lauto, Hamzah B. Uno, Lukman A.R Laliyo .....</b>	<b>197</b>
PENERAPAN MODEL SIKLUS BELAJAR HIPOTESIS DEDUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 PASARWAJO <b>Hendra Nelva Saputra, Punaji Setyosari, Saida Ulfa .....</b>	<b>211</b>
<i>CLASSROOM MANAGEMENT</i> PADA ERA <i>BIG DATA</i> <b>Hendrikus Midun .....</b>	<b>219</b>
PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP KENYAMANAN AKSES <i>CLOUD COMPUTING</i> DENGAN SISTEM PENDIDIKAN KONTINYU, KONVERGEN DAN KONSENTRIS PADA LABORATORIUM KOMPUTER <b>Henry Praherdhiono, Eka Pramono Adi .....</b>	<b>227</b>
PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TEBAK GAMBAR DALAM MENGEMBANGKAN KOSAKATA ANAK DI TK BUNGA BANGSA PAKAL SURABAYA <b>Hirnanda Dimas Pradana .....</b>	<b>239</b>
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KETRAMPILAN PSIKOMOTORIK SISWA KELAS X JURUSAN TPHPI SMKN 1 BAKUNG <b>Lailiasari Suryaning Desi, Punadji Setyosari, dan Dedi Kuswandi .....</b>	<b>245</b>
HUBUNGAN PENGGUNAAN <i>GOOGLE CLASSROOM</i> SEBAGAI PEMBELAJARAN EFEKTIF DAN <i>PAPERLESS</i> TERHADAP NILAI HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA CHARIS-MALANG <b>Lidia Susanti .....</b>	<b>253</b>
PERAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT ( <i>NUMBER HEAD TOGETHER</i> ) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA <b>Luluk Mauli Diana, Sulton, Sulthoni .....</b>	<b>259</b>



REALITA AKTUAL PRAKTIK ISI KURIKULUM: ANALISIS ISI BUKU TEKS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS II SD/MI TERBITAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL <b>Luluk Zulaika, I Nyoman Sudana Degeng, Saida Ulfa .....</b>	<b>265</b>
KOLABORASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN AUCTION <b>M. As'at, Punaji Setyosari, Saida Ulfa .....</b>	<b>273</b>
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR <b>Mochammad Farid Yusuf.....</b>	<b>283</b>
METODE PEMBELAJARAN INKUIRI <b>Malkisedek Taneo, I Nyoman Sudana Degeng, Punadji Setyosari, Sulton.....</b>	<b>289</b>
BAHAN AJAR BERBASIS TEORI VISUALISASI BERLANDASKAN METODE TRINGO DARI KI HAJAR DEWANTARA <b>Marrisa Nurul Ducha, Dedi Kuswandi, AJE Toenlio .....</b>	<b>299</b>
PENGARUH LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 1 MANGARAN KAB. SITUBONDO <b>Miftahus Surur, Sulistiana .....</b>	<b>303</b>
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS <i>MOBILE</i> MATA PELAJARAN BAHASA DAERAH MATERI AKSARA JAWA <b>Miranda Silviarista, Punaji Setyosari, Sihkabuden.....</b>	<b>319</b>
PENTINGNYA <i>SELF-EFFICACY</i> DALAM MENCAPAI PRESTASI BELAJAR DI SEKOLAH <b>Muallifah.....</b>	<b>327</b>
VALIDASI INFORMASI DI ERA DIGITAL: <i>SELF PROTECTION</i> PESERTA DIDIK TERHADAP GLOBALISASI INFORMASI <b>Muhammad Ragil Kurniawan.....</b>	<b>333</b>
IMPLEMENTASI ADOBE CAPTIVATE DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF: STUDI KASUS PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN JAVA <b>Muhammad Rusli.....</b>	<b>339</b>

IDENTIFIKASI MULTIPLE INTELEGENSI ANAK BERBASIS <i>GAME ONLINE</i> <b>Murfiah Dewi Wulandari, Sukirman</b> .....	345
SINTAX MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERDASARKAN KOLABORASI TIPE TGT DENGAN INQUIRY BASE LEARNING <b>Nasruddin, Dedi Kuswandi, Sulthoni</b> .....	351
KECERDASAN MORAL DI ERA BIG DATA <b>Nawang Warsi Wulandari, Dewi Fitriana</b> .....	361
PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DAN INVESTIGASI KELOMPOK TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PPKN FKIP UNDANA <b>Petrus Ly, I Nyoman Sudana Degeng, Punaji Setyosari, Sulton</b> .....	367
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KIMIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN <b>Putia Wismarina, Fuad Abd. Rachman, Hartono</b> .....	373
GAME PUZZLE DIGITAL BERBASIS ANDROID TENTANG WARISAN SENI BUDAYA LOKAL SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER BANGSA INDONESIA <b>Rahmanu Adi Widodo</b> .....	389
MOBILE LEARNING BERBASIS ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI <b>Rinasih, Saida Ulfa, Sulthoni</b> .....	397
BIG DATA SEBAGAI MEMORI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN SISWA <b>Rini Handayani</b> .....	403
PENGEMBANGAN <i>SOCIAL EMOTIONAL LEARNING</i> (SEL) DI SEKOLAH <b>Rozi Sastra Purna</b> .....	409
TEORI <i>CONNECTIVISM</i> DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI PENDUKUNG SISTEM <i>ADAPTIVE E-LEARNING AND BIG DATA PERSONALIZED LEARNING</i> <b>Siyamta, Punaji Setyosari, Waras Kamdi<sup>3</sup>, Saida Ulfa</b> .....	417
E-LEARNING QUALITY CONTROL FRAMEWORK STUDIES IN INDONESIA HIGHER EDUCATION ENVIRONMENT <b>Soetam Rizky Wicaksono</b> .....	425



NALISIS TAHAP PENALARAN MORAL PADA SISWA <i>GIFTED</i> MENGUNAKAN <i>DEFFINING ISSUE TEST (DIT)</i> <b>Sri Weni Utami, Bambang Budi, W, Immanuel H, Tutut Chusniyah</b> .....	431
PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF <i>JIGSAW</i> TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SD NEGERI JATIROTO KABUPATEN LUMAJANG <b>Sukamto</b> .....	439
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL AB <sup>2</sup> (AKTIF, BERADAB, DAN BERMAKNA) <b>Taufik Hendratmoko, Dedi Kuswandi, Punaji Setyosari</b> .....	449
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA LOKAL SASAK MENGUNAKAN MODEL <i>DICK AND CAREY</i> PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL DI SMP NEGERI 3 LINGSAR KABUPATEN LOMBOK BARAT <b>Taufiqurrahman, Mohammad Efendi, Sulton</b> .....	461
ASPEK PSIKOLOGIS POLA ASUH ANAK DARI KELUARGA MIGRAN <b>Taufiqurrohman, Wahjoedi, Punadji Setyosari</b> .....	467
<i>AUGMENTED REALITY</i> SEBAGAI <i>ELECTRONIC PERFORMANCE</i> <i>SUPPORT SYSTEM</i> DALAM PEMBELAJARAN IPA <b>Tri Kukuh Prasetyo, Punaji Setyosari, Sihkabuden</b> .....	475
EFFECT OF LEARNING APPROACH ON STUDENT LEARNING OUTCOMES <b>Turdjai</b> .....	479
<i>SELF LEADERSHIP</i> DAN PROKRASINASI AKADEMIK MAHASISWA <b>Umni Fauziah, Moh. Ilyas</b> .....	491
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS <i>VIRTUAL</i> <i>FIELD TRIP</i> PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR (SD) <b>Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman S. Degeng, Dedi Kuswandi</b> .....	501
SPEKIAL PRODUK, MEDIA ELEKTRONIK (CITRA MERK), KONFORMITAS DAN PERILAKU MEROKOK PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH DI KOTA MALANG <b>Vecky Nelwan</b> .....	507

MEMFASILITASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS X SEMESTER 1 DI SMK-PP NEGERI KUPANG MELALUI PENGEMBANGAN PAKET PEMBELAJARAN MODEL DICK & CAREY <b>Wahyu Hadi Trigutomo, Muhammad Effendi, Anselmus, J.E. Toenlio</b> .....	513
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN MODEL FLIPPED CLASSROOM <b>Warid Fadlillah Faqih, Sulthon, Saida Ulfa</b> .....	523
PERANAN RELASI ANTARA ORANG TUA DAN SEKOLAH DALAM MEMBENTUK KARAKTER SEORANG ANAK <b>Yatmini, Saida Ulfa</b> .....	529
BELAJAR TAJWID PADA KELAS KLASIKAL BERBANTUAN <i>INTERACTIVE WHITEBOARD</i> <b>Yerry S, Reni S, I Syafi'udin, A Z Ibad</b> .....	535
PENGARUH STRATEGI RECIPROCAL PEER QUESTIONING DAN EFIKASI DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR PENGUASAAN KONSEP MEMPERBAIKI RADIO PENERIMA <b>Yetursance Yulsiana Manafe</b> .....	541
PEMANFAATAN <i>DIGITAL STORYTELLING</i> SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD <b>Yunina Resmi Prananta, Punadji Setyosari, Anang Santoso</b> .....	547
PEMERATAAN AKSES SUMBER BELAJAR MELALUI APLIKASI OPEN LEARNING OBJECT DENGAN MEDIA CLOUD COMPUTING <b>Yulias Prihatmoko, Eka Pramono Adi</b> .....	559
STRATEGI PEMBELAJARAN CONTEKSTUAL LEARNING DAN EKSPOSITORI DENGAN MINAT KEJURUAN TERHADAP KOMPETENSI DASAR KEJURUAN KELISTRIKAN MESIN DAN KONVERSI ENERGI <b>R. Mursid</b> .....	569



# PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V SDN 1 KEBONSARI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *CARD SORT*

Siti Halimatus Sakdiyah, Yuli Ifana Sari

halimatus@unikama.ac.id; ifana@unikama.ac.id  
Universitas Kanjuruhan Malang

## ABSTRAK

**Abstrak:** Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Kebonsari Kecamatan Sukun Malang sudah menerapkan kurikulum 2013, dimana siswa harus berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi kenyataan dilapangan, masih banyak siswa yang belum berani untuk mengemukakan pendapat mereka dan kurang ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelien ini adalah 1) Lembar observasi dan 2) Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang berkaitan dengan situasi kelas yang tidak tercantum dalam lembar observasi. Dalam penelitian ini catatan lapangan digunakan untuk mengamati hal-hal yang terjadi didalam kelas selama penerapan model pembelajaran *card sort*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata keaktifan siswa sudah menunjukkan kategori cukup aktif di SDN 1 Kebonsari dengan presentase 64%, selanjutnya pada siklus II rata-rata keaktifan siswa sudah menunjukkan kategori aktif atau 78%. Dengan demikian, model pembelajaran *card sort* dapat direkomendasikan kepada guru di SDN 1 Kebonsari dalam melaksanakan pembelajaran.

**Kata kunci:** Keaktifan; *Card sort*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Kebonsari Kecamatan Sukun Malang sudah menerapkan kurikulum 2013, dimana siswa harus berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, kenyataan dilapangan masih banyak siswa yang belum berani untuk mengemukakan pendapat mereka dan kurang ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan saat proses belajar di kelas kurang bervariasi dan terkesan monoton, sehingga menyebabkan proses pembelajaran berjalan kurang kondusif dan efektif. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus pandai memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, supaya anak didik merasa senang dalam belajar.

Penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN 1 Kebonsari Kecamatan Sukun Malang yang memiliki karakter atau sifat yang berbeda dan juga berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda pula. Ada yang pekerjaan orang tuanya sebagai petani, pegawai, pedagang, dan pekerjaan di sektor informal lainnya. Sikap individualistis dari masing-masing siswa masih sangat kuat. Selanjutnya juga terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS, yakni: 1) siswa kurang memperhatikan saat kegiatan belajar berlangsung, sehingga siswa sering sibuk sendiri, 2) bergurau, dan 3) melamun bahkan tidur saat pelajaran. Hal ini sangat mempengaruhi keaktifan belajar siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal.



Penggunaan model yang bervariasi menjadikan proses belajar semakin kondusif dan menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran konstruktivistik, model pembelajaran yang bersifat konvensional di kelas perlahan-lahan mulai dikurangi. Model pembelajaran *card sort* merupakan model yang sesuai untuk diterapkan pada siswa kelas V SDN 1 Kebonsari Kecamatan Sukun Malang pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Model tersebut menggunakan fasilitas kartu, dalam kartu berisi suatu permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing siswa. Karena siswa terlibat langsung maka penggunaan model pembelajaran *card sort* ini dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan bertanya siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *card sort* dikemukakan oleh Moores, et. al (2010:229) sebagai berikut:

A *card sort* is one method of reviewing skills and abilities and has been used effectively in a range of sectors. A card sort is a method of allocating cards, outlining varying concepts, into categories. The activity may be completed individually or in groups and can form the basis of discussion and reflection on the reasons for the allocation of the cards.

Moores dkk berpendapat bahwa model pembelajaran *card sort* adalah salah satu model melihat pengetahuan serta kemampuan dan digunakan dengan efektif di beberapa bagian. *Card sort* adalah model yang menggunakan kartu, berisi konsep beberapa kategori. Aktivitasnya dapat dilakukan dengan individu maupun kelompok dan dapat didiskusikan dan direfleksikan di dalam jawaban dari pengalokasian kartu.

Berdasarkan hasil penelitian Putra, et. al (2016:84) dapat disimpulkan bahwa "pembelajaran PKKR melalui kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan Card Sort dan Ice Breaking dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI TOKR B SMK Pancasila 1 Kutoarjo". Dengan demikian, peningkatan aktivitas belajar siswa dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya Rosida, et. al (2013) menyatakan bahwa "penggunaan strategi *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV SDN 03 Segedong Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Bengkayang". Kedua penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

*Cardsort* merupakan teknik pembelajaran aktif yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pemberian tugas terkait dengan konsep, atau menilai informasi yang dilakukan dalam kelompok kecil dengan cara yang menyenangkan. Model pembelajaran aktif *card sort* menggunakan fasilitas kartu, dalam kartu tersebut berisi suatu permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing siswa. Gerakan fisik yang ada di dalamnya dapat membantu menghilangkan kejenuhan siswa selama pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran *card sort* dapat merangsang keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.



Keterlibatan tersebut adalah keterlibatan secara fisik maupun mental yang keduanya saling berkaitan satu sama lain. Dalam penerapan model pembelajaran *card sort* ini siswa dituntut lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, siswa ditantang untuk aktif berkomunikasi terutama keaktifan dalam bertanya, menemukan informasi yang relevan dalam kehidupan nyata dan merancang pemecahan untuk permasalahan yang dihadapi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN 1 Kebonsari Kecamatan Sukun Malang pada sub tema Ekosistem pada semester genap Tahun pelajaran 2015/2016.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, dilaksanakan di SDN 1 Kebonsari Kecamatan Sukun Malang pada semester Genap tahun pelajaran 2015/2016. Kehadiran peneliti sangat diperlukan, karena peneliti berperan sebagai pelaksana penelitian, instrumen penelitian, pewawancara serta pengamat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V. Instrumen penelitian yang digunakan adalah (1) lembar observasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu lembar observasi pelaksanaan pembelajaran aktif menggunakan model *card sort* untuk meningkatkan keaktifan siswa, dan (2) catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang berkaitan dengan situasi kelas yang tidak tercantum dalam lembar observasi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, (1) skor keaktifan yang diperoleh melalui ketrampilan bertanya maupun berdiskusi selama kerja kelompok berlangsung, dan (2) catatan lapangan yang mencatat hasil pengamatan tentang hal-hal yang berkaitan dengan interaksi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan setiap kali pemberian tindakan berakhir. Kegiatan analisis secara lebih rinci untuk masing-masing jenis data diuraikan sebagai berikut:

### 1) Kriteria keberhasilan lembar observasi

Skor keaktifan diperoleh dari lembar observasi. Skor penilaian ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor yang diperoleh} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2006: 236)

Adapun tabel kriteria penilaian keaktifan siswa sebagai berikut:

**Tabel 1 Klasifikasi Nilai Keaktifan**

Nilai%	Kriteria Keaktifan
92-100	Sangat aktif
75-91	Aktif
50-74	Cukup aktif
25-49	Tidak aktif
0-24	Sangat tidak aktif



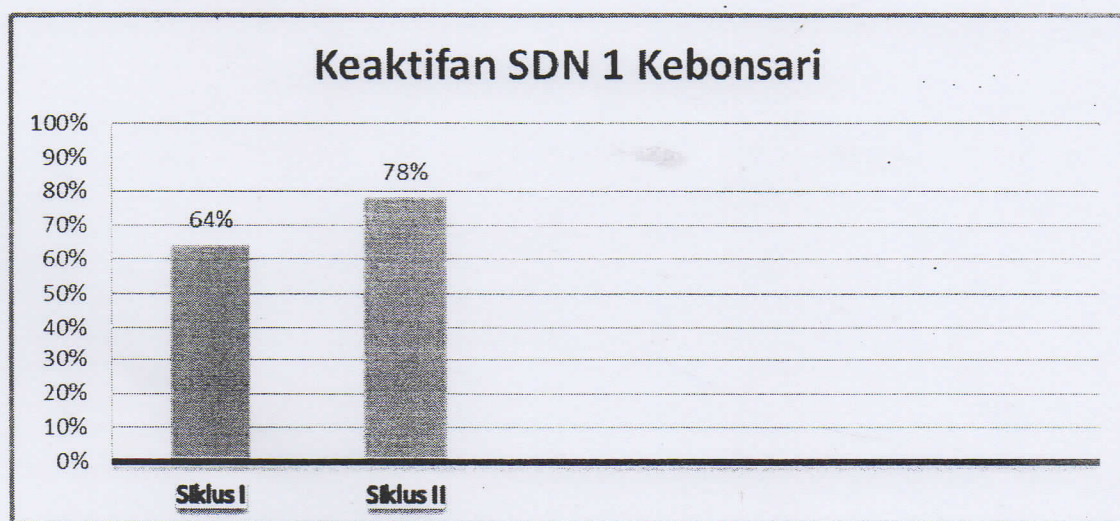
## 2) Catatan Lapangan

Catatan lapangan dianalisis secara deskriptif untuk memastikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *card sort* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Setelah data hasil pengamatan dianalisis dapat digunakan untuk menyusun refleksi.

## HASIL PENELITIAN

### Keaktifan

Skor keaktifan diketahui selama pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model *card short* pada materi Ekosistem setelah dilaksanakan tindakan siklus I dan siklus II. Perbandingan presentase keaktifan di SDN 1 Kebonsari siklus I dan siklus II disajikan dalam distribusi frekuensi bentuk Grafik 1 berikut.



Grafik 1. Perbandingan Keaktifan Siklus I dan II di SDN 1 Kebonsari

Berdasarkan Grafik 1 rata-rata keaktifan siswa sudah menunjukkan kategori cukup aktif pada siklus I dan kategori aktif pada siklus II.

## PEMBAHASAN

### A. Keaktifan Siklus I

Keaktifan siswa di SDN 1 Kebonsari mencapai 64% dengan kategori cukup aktif. Hal ini diduga karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan peneliti, sehingga menyebabkan siswa belum sepenuhnya memahami langkah-langkah pembelajaran model *card sort*. Kondisi tersebut disebabkan peneliti dalam menjelaskan langkah-langkah model *card sort* kurang rinci. Akibatnya siswa masih bingung mengenai apa yang harus dilakukan, siswa kurang turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, siswa kurang terlibat dalam pemecahan masalah, siswa tidak bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, dan siswa tidak berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan.



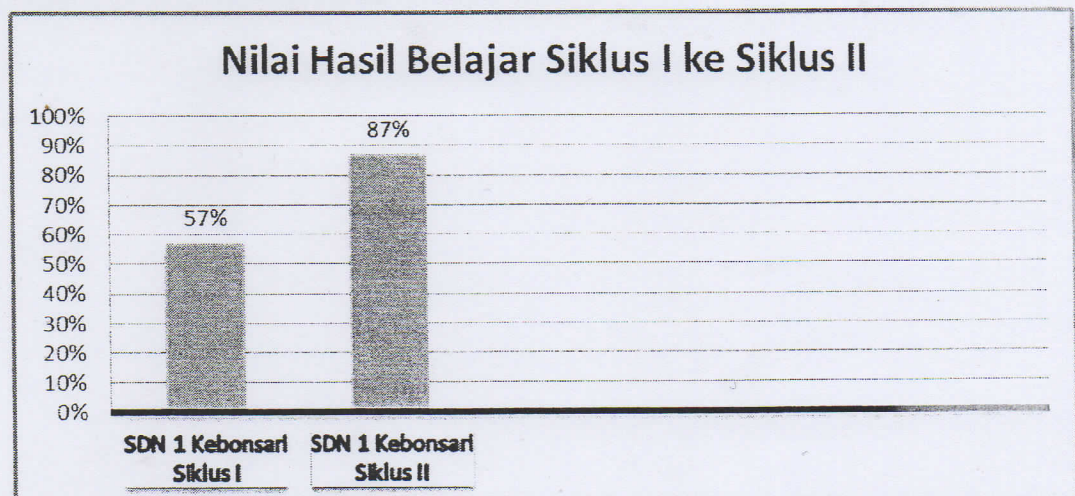
Kebiasaan belajar siswa tahap pra tindakan atau sebelum diterapkan model *card sort* yang cenderung menghafalkan konsep dan tidak memahami serta minimnya kesempatan untuk mengajukan permasalahan dalam pembelajaran, juga merupakan faktor penting yang menyebabkan kurangnya keaktifan belajar siswa. Siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru dan cenderung menghafalkan konsep. Kondisi tersebut didukung dengan evaluasi yang berbasis hasil bukan proses pembelajaran yang mengarahkan siswa pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif sejak dini.

Selama diskusi berlangsung, guru berkeliling untuk mengamati kegiatan belajar siswa. Dari hasil pengamatan guru, nampak beberapa siswa yang mendominasi kegiatan diskusi, dan masih banyak siswa yang ramai dan tidak mau bertanya atau mengemukakan pendapat mereka. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, guru memotifasi siswa untuk aktif berdiskusi dengan memberikan nilai bagi yang bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapatnya. Selanjutnya, guru bersama siswa membahas hasil kerja yang telah dipresentasikan dan menarik kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

### B. Keaktifan Siklus II

Keaktifan siswa siklus II di SDN 1 Kebonsari mencapai 78% dengan kategori aktif. Hal ini diduga karena, siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan peneliti, sehingga menyebabkan siswa sepenuhnya memahami langkah-langkah pembelajaran model *card sort*. Kondisi tersebut disebabkan peneliti dalam menjelaskan langkah-langkah model *card sort* sangat rinci. Akibatnya siswa sudah tidak bingung mengenai apa yang harus dilakukan, siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, siswa terlibat dalam pemecahan masalah, siswa bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, dan siswa berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan.

Perubahan kebiasaan siswa yang awalnya pasif berubah menjadi aktif, juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi meningkatnya keaktifan siswa pada siklus II. Hal itu disebabkan siswa termotivasi dengan model pembelajaran *card sort*. Dibuktikan dengan nilai hasil belajar yang mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Perbandingan nilai hasil belajar di SDN 1 Kebonsari dari siklus I ke siklus II disajikan dalam distribusi frekuensi bentuk Grafik 2 berikut.



Grafik 2. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II di SDN 1 Kebonsari



## PENUTUP

### 1) Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan model pembelajaran *card sort* pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN 1 Kebonsari Kecamatan Sukun Malang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

### 2) Saran

Kepada guru, penerapan model pembelajaran *card sort* dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk mengajar sebab terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:

Rineka Cipta.

Putra, Dwi Pratama & Wdiyatmoko & Susanto, Arif. 2016. Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Card Sort dan Ice Breaking Pada Siswa Kelas XI Tokr B Smk Pancasila 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*. Vol. 7 (1): 80-84. Diakses dari file:///C:/Users/S1001/Downloads/2797-9098-1-PB.pdf pada tanggal 30 Agustus 2016.

Rosida & Sukmawati & Zainuddin. Peningkatan Hasil Belajar Dengan Strategi *Card Sort* Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn 03 Segedong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 2 (4). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1697> pada tanggal 27 Agustus 2016.

Moore, et.al. 2010. Using a Card Sort to Structure and Promote Enquiry- Based Learning. *British Journal of Occupational Therapy*. Vol. 73 (5): 229-239. Diakses dari <http://www.questia.com/read/1G1-227280913/using-a-card-sort-to-structure-andpromoteenquiry-based> pada tanggal 1 Agustus 2016.